મુંબઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં

ઇનામલાઇબ્રેરી માટે મંજૂર

ઘરમાં રમવાની રમતો

મેરી વ્હાઈટ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

તૈયાર કરનાર

રાવબહાદુર ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઇ

બી. એ. એલ એલ. બી.

મેસર્સ કસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ;

બુકસેલર્સ—સુરત

આવૃત્તિ નવમી   સને ૧૯૨૯

કિમ્મત ૦-૪-૦

મુંબઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં

ઇનામલાઇબ્રેરી માટે મંજૂર

ઘરમાં રમવાની રમતો

મેરી વ્હાઈટ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

તૈયાર કરનાર

રાવબહાદુર ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ

બી. એ. એલએલ. બી.

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનાર

કરસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ; બુકસેલર્સ—સુરત

આવૃત્તિ નવમી

સને ૧૯૨૯.

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનાર

બાલુભાઈ કરસનદાસ નારણદાસ બુકસેલર

પ્રસિદ્ધ કરવાનું ઠેકાણું

નાણાવટ—સુરત.

સુરત-ચૌટાના પૂલ ઉપર ટાંકી પાસે આવેલા "શંકર" પ્રિન્ટિંગ પ્રેસમાં નારાયણરાવ લક્ષ્મણરાવ નીકમે છાપી.

પ્રસ્તાવના



શ્રીમન્ત સરકાર મહારાજા સયાજીરાવ ગાયકવાડ એમની આજ્ઞાથી દેશી રમતોના સંગ્રહનું એક ઘણું સુન્દર અને ઉપયોગી પુસ્તક થોડા વખતપર રા. રા. છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી, બી. એ. તથા રા. રા. જીભાઈ ગોકળદાસ એમણે તૈયાર કરી બહાર પાડેલું છે; અને ત્યાર પછી એવાં બીજાં પણ એક બે પુસ્તક બીજા ગૃહસ્થો તરફથી બહાર પડ્યાં છે. પરન્તુ અંગ્રેજીમાં "The Book of a Hundred Games" એ નામનું મેરી ઉવાઇટે રચેલું પુસ્તક છે તેવી ઢબનું ઘરમાં રમવાની રમતોનું એક પણ પુસ્તક હજી ગુજરાતી ભાષામાં તૈયાર થયું નથી, તેથી એ ખોટ પૂરી પાડવાને મેં આ યત્ન કર્યો છે.

આ પુસ્તકમાં જે રમતો આપેલી છે તે સાદી અને ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન આપે તથા નાની અને મોટી બધી વયનાં રમી શકે તેવી છે.

રમત રમવામાં ગયેલો વખત નકામો જતો નથી. થાકી ગયેલાં તન અને મનને દરરોજ આશાએશ આપવાની જરૂર પડે છે. એકલું કામજ કરવામાં આવે અને બિલકુલ રમવામાં આવે નહિ તો દિવસે દિવસે મગજ સુસ્ત થતું જાય, શરીર નબળું પડતું જાય, અને આવરદા ટુંકી થતી જાય.

રમતથી તન્દુરસ્તી અને નીતિ બંને સુધરે છે. માણસમાં સહનશીલતા, ધૈર્ય, અને આનંદી સ્વભાવ જેટલે દરજ્જે રમતો રમવાથી આવે છે તેટલે દરજ્જે પુસ્તકો વાંચવાથી અથવા શિક્ષણ લેવાથી આવતાં નથી. પ્રખ્યાત ડયુક ઓફ વેલિંગ્ટન કહેતો કે હું વોટરલૂની લઢાઈ જીતી શકયો તેનું કારણ એ છે કે ઈટનની શાળામાં હું ભણતો હતો ત્યારે રમતો રમવામાં હોંશથી ભાગ લેતો હતો. સર જેમ્સ પેજેટે કહ્યું છે કે રમતો રમવાથી છોકરાં અને તેમના વડીલો વચ્ચે પ્યાર વધે છે અને કાયદા પ્રમાણે ચાલવાનું શીખાય છે. વળી રમતો રમવાથી માણસ ન્યાયી થાય છે, કારણ કે રમત રમવામાં હરીફાઈ ગમે તેટલી થતી હોય તોપણ દગો કે છેતરપીંડી કરવાનું કામ નીચ ગણાય છે.

જેમ એકલું કામજ કરવું એ પસંદ કરવા જેવું નથી, તેમ કામ કર્યા વગર માત્ર રમ્યાજ કરવું એ પણ પસંદ કરવા લાયક નથી. પહેલું કામ અને પછી રમત, એ ધોરણ લક્ષમાં રાખી ચાલવું જોઇએ. રમતો રમવાનો ધંધો લઈ બેસવું નહિ, પણ કામ કર્યા પછી થાકી ગયેલાં તન મનને તાજાં કરવા બે ઘડી રમવું એમાં કાંઈ ખોટું નથી.

આ પુસ્તકમાં આપેલી રમતો આપણા લોકોની રીતભાત અને રહેણીકરણીને બેસતી આવે એવી કરવાને બનતો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો છે; એમ છતાં કોઇ ગૃહસ્થને તેમાં સુધારો વધારો કરવા જેવું જણાય તો તે સંબંધે મને સૂચના આપવા વિનંતિ છે.

વડોદરા.
તા. ૧૦, સપ્ટેમ્બર,
૧૮૯૭. } ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ.

આવૃત્તિ ત્રીજી

પહેલી અને બીજી આવૃત્તિ ટુંક મુદતમાં ખલાસ થઈ જવાથી આ ત્રીજી આવૃત્તિ કંઈ મહત્ત્વનો ફેરફાર કર્યા વગર છપાવી છે.

વડોદરા.
તા. ૧, જુન,
૧૮૯૯.

ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ.



ગોવિંદભાઇ હાથીભાઈ દેસાઈ એમણે તૈયાર કરેલાં બીજાં પુસ્તકો

૧. બેન્જામિન ફ્રાન્કિલનનું જીવન ચરિત્ર.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૨. દીર્ઘાયુષી શી રીતે થવાય ?
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૩. જિંદગીનું સાફલ્ય.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૪. હેલ્પ્સ કૃત નિબંધો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૧૩–૦

૫. અપકૃત્યનો કાયદો.
કિમ્મત રૂા. ૨–૪–૦

૬. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્ત્વ, ભાગ ૧ લો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૪–૦

૭. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્ત્વ, ભાગ ૨ જો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૬–૦

૮. ગુજરાતનો પ્રાચીન ઇતિહાસ.
કિમ્મત રૂા. ૦–૧૨–૦

૯. ગુજરાતનો અર્વાચીન ઇતિહાસ.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૧૦. પૂર્વ તરફના દેશોનો પ્રાચીન સુધારો.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૧૧. ખંભાતનો ઇતિહાસ.
(તૈયાર થાય છે.)

અનુક્રમણિકા

રમતનું નામ.	પૃષ્ઠ.
૧ અટકળ	૧
૨ યાદદાસ્ત	૨
૩ ધારેલી કહેવત	૩
૪ ધારેલું નામ	૫
૫ દેવતા	૬
૬ બારાખડી	૬
૭ ટપાલવાળો	૮
૮ સૌથી વધારે અસંભવિત વાત	૧૦
૯ હરાજી	૧૧
૧૦ જબરી ફુંક	૧૩
૧૧ આંધળો ઊંદર	૧૩
૧૨ શોધ	૧૪
૧૩ આંધળો ચિતારો	૧૪
૧૪ અવાજપરીક્ષા	૧૫
૧૫ તાર	૧૬
૧૬ આંખપરીક્ષા	૧૬
૧૭ રાની બિલાડી	૧૭
૧૮ ખેંચતાણ	૧૮
૧૯ રમુજી વાંદરો	૧૯
૨૦ સાબુના પરપોટા	૨૦
૨૧ ઉલટસુલટ	૨૦
૨૨ શબ્દાવળી	૨૨
૨૩ શિખામણ	૨૨
૨૪ રમુજી ચમચો	૨૩
૨૫ વશિયતનામું	૨૪

રમતનું નામ.				પૃષ્ઠ.
૨૬ હસાહસ	...	...	...	૨૫
૨૭ ઉંધાં પ્રાણી	...	...	...	૨૬
૨૮ મેળા	...	...	...	૨૭
૨૯ ખૂટતા અક્ષર	...	...	...	૨૮
૩૦ નિબંધ	...	...	...	૩૦
૩૧ વાત	...	...	...	૩૦
૩૨ વર્તમાનપત્ર	...	...	...	૩૧
૩૩ અક્ષરસગાઇ	...	...	...	૩૪
૩૪ ઠેકાણું	...	...	...	૩૫
૩૫ ઘેરા	...	...	...	૩૬
૩૬ સુગંધ	...	...	...	૩૭
૩૭ વેપાર	...	...	...	૩૮
૩૮ ખુરશી	...	...	...	૪૦
૩૯ પુસ્તક બાંધનાર	...	...	...	૪૧
૪૦ પીંછું ઉડાડવું	...	...	...	૪૧
૪૧ બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન		...	...	૪૨
૪૨ નાચ	...	...	...	૪૩
૪૩ ઓળાપરીક્ષા	...	...	...	૪૪
૪૪ "—" તેા શું કરેા ?		...	...	૪૫
૪૫ સરખામણી	...	...	...	૪૬
૪૬ મારા મનમાં શું છે ?		...	...	૪૭
૪૭ વેપારી મુસાફર	...	...	...	૪૮
૪૮ ઋતુઓ	...	...	...	૫૦
૪૯ તમારૂં શહેર	...	...	...	૫૧
૫૦ હું કેાણ છું ?	...	...	...	૫૨



ઘરમાં રમવાની રમતો



૧

અટકળ

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

જેનાં વજન, માપ, સંખ્યા વગેરેની કોઇને ખબર ન હોય એવી ચીજો ટેબલપર ગોઠવી રાખવી અને દરેક ચીજપર અનુક્રમ નંબર નાખવો. પ્રશ્ન પૂછનારે પોતે દરેક ચીજ વિષે, માપ, વજન, કે સંખ્યા જે પૂછવાનું હોય તે આગળથી જાણી રાખવું. પછી રમનારાઓને તે ચીજો અનુક્રમવાર બતાવી, પૂછતાં જવું કે આનું વજન કેટલું હશે? આની લંબાઈ કેટલી હશે? વગેરે. એક પ્રશ્ન પૂછ્યા પછી, એક મીનીટ થોભીને બીજો પ્રશ્ન પૂછવો. દરેક જણે પોતાનો જવાબ પોતાના કાગળમાં લખતા જવું. જેની અટકળ લગભગ ખરી હોય તેનો ઉત્તર ખરો ગણવો. જેના ખરા ઉત્તર સૌથી વધારે હોય તેને ઈનામ આપવું.

પ્રશ્ન પૂછવા લાયક વિષય નીચે જણાવ્યા છે તે પરથી બીજા સૂઝશે:—

(૧) રકાબીમાં મૂકેલા વાલ કે વટાણાની સંખ્યા; (૨) ચોપડીનાં પાનાંની સંખ્યા; (૩) ચોપડીનું વજન; (૪) લાકડીની લંબાઈ; (૫) ગંજીફામાંથી કેટલાંક પાનાં કાઢી લીધા પછી બાકી રહેલાંની સંખ્યા; (૬) લોટામાં ભરેલા પાણીનું વજન; (૭) દીવાસળીની પેટીમાં સળીઓની સંખ્યા; (૮) દોરીની ગોટીની લંબાઈ; (૯) મિણબત્તીનો કકડો કેટલો વખત બળશે? (૧૦) ખુરશીની નેતરમાં કાણાંની સંખ્યા.

૨

યાદદાસ્ત

સાહિત્યઃ—વીસ નાની નાની ચીજો, જેવી કેઃ કાતર, ખડીઓ, ચશ્માનું ઘર, ચાકુ, દીવાસળીની પેટી, શીશી, અત્તર-દાની, ગુલાબદાની, પ્યાલો, રકાબી, વગેરે; જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

તમામ મેમાન આવીને બેસવાના હોય તે ઓરડાની જોડેના ઓરડામાં એક ટેબલપર વીસ નાની નાની ચીજો ગોઠવી રાખવી. જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળપર ડાબી તરફની બાજુએ એકથી વીસ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી રાખવા. બધા જણ આવી રહે એટલે તેમને, પેલા ટેબલવાળા ઓરડામાં લઈ જઈ ટેબલપરની ચીજો ત્રણ મીનીટ સુધી જોવા દેવી;

અને પછી તેમને ઓરડા બહાર લાવી, તે ઓરડાનું બારણું બંધ કરવું. પછી દરેકને કાગળ આપી પોતાની યાદદાસ્ત ઉપરથી ટેબલપર જોયેલી ચીજોનાં નામ લખી આપવા કહેવું. આ કામને માટે દસ મીનીટ આપવી. દસ મીનીટ પૂરી થાય એટલે લખવાનું કામ બંધ કરાવવું અને દરેકની યાદી ટેબલ-પરની ચીજોની યાદી સાથે સરખાવી, કેટલાં નંગ ખુટે છે તે નક્કી કરવું. જેણે સૌથી વધારે ચીજો યાદ રાખેલી જણાય તેને ઈનામ આપવું.

૩

ધારેલી કહેવત

રમનાર પૈકી એક જણને બીજાઓની વાતચીત સંભળાય નહિ એટલે છેટે મોકલવો; પછી બાકીનાઓએ એક કહેવત ધારવી અને તેનો એકેક શબ્દ વહેંચી લઈ શબ્દના અનુક્રમ પ્રમાણે નંબર લેવા; પછી પેલા છેટે જઈ ઉભેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે બીજાઓને અનુક્રમવાર સવાલ પૂછવા અને તેના જવાબમાં તેમણે પોતાને આપેલો કહેવતનો શબ્દ વાપરવો. એ પ્રમાણે સવાલ પૂછી અને તેના જવાબમાં મળેલો કહેવતનો શબ્દ યાદ રાખી તેણે ધારેલી કહેવત પારખી કાઢવી. એક વાર સવાલ પૂછતાં કહેવત ન પરખાય તો ફરીથી એક વાર પ્રશ્ન પૂછવાની છૂટ છે. જે માણસના જવાબપરથી કહેવત પરખાય

તે માણસના માથે દાન આવે છે, અને એ પ્રમાણે એક પછી એક નવી નવી કહેવતો લઈ રમત આગળ ચલાવાય છે.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે **"વાડ વિના વેલો નહિ"** એ કહેવત ધારેલી છે. તેથી રમનાર પૈકી નંબર ૧ ને ભાગ **'વાડ'**, નંબર ૨ ને ભાગ **'વિના'**, નંબર ૩ ને ભાગ **'વેલો,'** અને નંબર ૪ ને ભાગ **'નહિ'** એ પ્રમાણે શબ્દો આવશે. એ પ્રમાણે શબ્દો વહેંચી લીધા પછી દાનવાળાને પાછો બોલાવવામાં આવે એટલે તેણે નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછવાઃ—

નંબર ૧ નેઃ—તમે આજે કેમ બોલતા નથી ?
જવાબઃ—ભાઈ, આજે તો ખેતરની **વાડ** કરવા ગયો હતો તેથી થાકી ગયો છું.

નંબર ૨ નેઃ—તમે કેમ નરમ દેખાઓ છો ?
જવાબઃ—ખાધા **વિના** તો નરમજ દેખાઇએ.

નંબર ૩ નેઃ—તમે આળસુ કેમ બેસી રહો છો ?
જવાબઃ—અમારો **વેલો** જ એવો છે.

નંબર ૪ નેઃ—તમે નિશાળે કેમ જાઓ છો ?
જવાબઃ—નિશાળે જઇએ **નહિ** તો શું કરીએ ?

આ જવાબથી 'વાડ વિના વેલો નહિ' એ કહેવત ધારેલી છે એમ ઘણું કરીને માલમ પડી આવશે. છતાં કોઇને ન માલમ પડી આવે તો તેજ પ્રમાણે એક વાર ફરીથી પ્રશ્ન

પૂછવાની તેને છૂટ છે. બીજી વાર પ્રશ્ન પૂછ્યા છતાં તે કહેવત ન પારખી કાઢે તો તેને કહેવત કહી બતાવવી અને ફરીથી પાછો મોકલી નવી કહેવત ધારવી.

ધારો કે નંબર ૪ ને પ્રશ્ન પૂછતાં તેણે આપેલા જવાબ પરથી દાનવાળો કહેવત પારખી શકયો તો તેને માથેથી દાન ઉતરી નંબર ૪ ને માથે આવે, અને રમનારે ધારેલી બીજી કોઈ કહેવત પારખી કાઢે ત્યાં સુધી નંબર ૪ ને માથે દાન રહે.



૪

ધારેલું નામ

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ કોઈ પ્રખ્યાત માણસ અથવા ગામનું નામ ધારવું. પછી પેલા બહાર મોકલેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે રમનારને પ્રશ્ન પૂછી માહિતી મેળવવી અને ધારેલું નામ કહી આપવું. તેણે એવા પ્રશ્ન પૂછવા કે જેનો જવાબ "હા" અથવા "ના" એટલોજ આપી શકાય. જો તે ધારેલું નામ ન કહી શકે તો તેને તે કહી બતાવી ફરીથી બહાર મોકલવો; જો તે કહી શકે તો જેના જવાબપરથી તે નામ કહી શકે તેને બહાર મોકલવો અને એ પ્રમાણે ફરીથી નામ ધારી રમત આગળ ચલાવવી.

ધારો કે કવિ **નર્મદાશંકરનું** નામ ધાર્યું છે તો તે પારખવાને નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછી શકાયઃ—

સ. તે માણસ છે?

જ. હા.

સ. જીવતો છે?

જ. ના.

સ. હિંદુસ્તાનનો છે?

જ. હા.

સ. સુરતનો છે?

જ. હા.

સ. વિદ્વાન્ છે?

જ. હા.

સ. કવિ છે.

જ. હા.

આટલા ઉપરથી ઘણું કરીને ધારેલું નામ તુરત માલમ પડી આવશે.



૫

દેવતા

સાહિત્યઃ—રૂમાલ આમળીને બનાવેલી દડી.

રમનાર પૈકી બે જણે આગેવાન થવું અને પછી ભેરૂ પાડી રમનારના બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને પક્ષે બે હાથને છેટે સામસામા ઓળબંધ બેસી જવું. પછી એક પક્ષવાળાએ રમત શરૂ કરવી. રૂમાલની દડી હાથમાં લઈ વડભેરૂએ સામા પક્ષના ગમે તે જણપર તે નાખવી, અને તેજ વખતે 'જમીન,' 'હવા,' 'પાણી,' અથવા 'દેવતા' એ ચારમાંથી ગમે તે એક શબ્દ એકાએક બોલવો. જો તે 'જમીન' શબ્દ બોલ્યો હોય તો જેનાપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તેણે જમીનપર ચાલતા કોઈ પણ પ્રાણીનું નામ લેવું; જો 'હવા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો હવામાં ઉડતા પક્ષીનું નામ લેવું; જો 'પાણી' બોલ્યો હોય તો પાણીમાં રહેતા કોઈ પ્રાણીનું નામ લેવું; અને જો 'દેવતા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો કંઈ ઉત્તર આપ્યા વગર ગુપચુપ બેસી રહેવું. જેનાપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તે યોગ્ય નામ આપી શકે નહિ અથવા જ્યારે ચૂપ રહેવું જોઇએ ત્યારે બોલે તો તેણે ઉઠી વેગળા બેસવું જોઇએ અને જેણે પ્રથમ દડી નાખી હોય તેણે દડી ફરીથી લઈ પ્રથમ પ્રમાણે બીજા કોઈનીપર નાખવી; અને જો સામા પક્ષવાળો બરોબર જવાબ દે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે અને ખરો જવાબ દેનાર સામા પક્ષના ગમે તેની પર દડી ફેંકી રમત આગળ ચલાવે છે. એક પક્ષના બધા રમનારને ઉઠી જવું પડે ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે અને જે પક્ષમાં ઘણા રમનાર ઉઠયા વગર બાકી રહ્યા હોય તે પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

ઉતાવળથી પૂછેલા પ્રશ્નનો જવાબ દેતાં કેવી વિચિત્ર ભૂલો થાય છે તેનો ખ્યાલ આ રમત રમવાથી આવે છે અને ઠીક ગમ્મત પડે છે.



૬
બારાખડી

સાહિત્યઃ—બારાખડીના અક્ષરનાં પત્તાંના છસાત સટ; એક ઈનામ.

રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને અક્ષરનાં પત્તાં તેને આપવાં. પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને પોતાની પાસેના અક્ષરમાંથી એક પછી એક લઇને રમનારની આગળ ધરવા. જે ધાર્યો હોય તે અક્ષરથી શરૂ થતા શહેર અગર ગામનું નામ જે પહેલ વહેલો દઈ શકે તેને તે અક્ષર આપવો. આ પ્રમાણે બધા અક્ષર પૂરા થતા સુધી કરવું. છેવટ જેની પાસે વધારે અક્ષર ભેગા થયા હોય તેને જીત્યો ગણવો અને ઈનામ આપવું.



૭
ટપાલવાળો

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં ગામ અને શહેરની યાદી; એક મોટો રૂમાલ.

આ રમતમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે અને તેમાં રમનારની સંખ્યા જેમ વધારે હોય તેમ વધારે સારૂં. રમનારની પૈકી એક જણની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને તેને ટપાલવાળો એવું નામ આપવું. બીજા એક જણને પોસ્ટ માસ્તર બનાવવો અને બાકીનાઓએ રમનાર તરીકે રહેવું. ઓરડામાંથી સર-સામાન બહાર કાઢી ઓરડો જેટલો બને તેટલો ખુલ્લો કરવો; માત્ર રમનારને માટે જોઇએ તેટલી ખુરશીઓ રહેવા દેવી. પોસ્ટમાસ્તરે દરેક રમનારને એક એક ગામ અથવા શહેર સોંપવું. ગામની યાદી કરી રાખવાની ખાસ જરૂર નથી, પણ કરી રાખી હોય તો ગામો વહેંચી આપવામાં પોસ્ટમાસ્તરને સુગમ પડે. આંધળા ટપાલવાળાને ઓરડાની વચમાં ઉભો રાખવો, અને પોસ્ટમાસ્તરે એવી જગાએ ઉભા રહેવું કે જ્યાંથી બધાને તે જોઈ શકે. પછી પોસ્ટમાસ્તરે કહેવું કે, "મેં મુંબઈથી અમદાવાદ કાગળ મોકલ્યો છે;" એટલે એ ગામો જેમને આપવામાં આવ્યાં હોય તેમણે પોતાની ખુરશી-પરથી ઝટ ઉઠી અરસપરસ જગા બદલવી. જગા બદલવાને તેઓ ઉઠે એટલે ટપાલવાળાએ તેમાંના કોઈને પકડવાનો અથવા તેમાંના કોઈની ખુરશીપર બેશી જવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો તે કોઇને પકડી શકે અથવા કોઈની ખુરશીપર બેસી જાય તો જે રમનાર પકડાયો હોય અથવા જેની ખુરશી ગઈ હોય તે ટપાલવાળો બને છે.

પોસ્ટમાસ્તર જેનો તે કાયમ રહે છે, પણ તે થાકે ત્યારે બીજાને પોતાની જગા આપી શકે છે. પોસ્ટમાસ્તર ચાલાક હોવો જોઈએ, કારણ કે તેણે જુદાં જુદાં ગામોની ટપાલ ઝટ ઝટ રવાના કરવી જોઇએ. પોતાના ગામનું નામ બોલાયા છતાં કોઈ રમનાર પોતાની જગાએ બેસી રહે તો તેને ટપાલવાળાની જગા લેવી પડે છે.

૮

સૌથી વધારે અસંભવિત વાત

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

બધા જણ પોતપોતાની જગાએ બેસે એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે આજે એક હરીફાઈ કરવાની છે. તમને વીસ મીનીટ આપવામાં આવે છે તેટલા વખતમાં તમારે એક વાત લખી કાઢવી. જેની વાત સરસ અથવા રમુજી હશે તેને નહિ પણ જેની સૌથી વધારે અસંભવિત હશે તેને ઈનામ આપવામાં આવશે. પછી બધાએ લખવા બેસવું, અને વીસ મીનીટ પૂરી થાય કે લખવાનું બંધ કરી, વારાફરતી પોતપોતાની વાત વાંચી સંભળાવવી. કોની વાત સૌથી વધારે અસંભવિત છે એ વિષે પછી મત

માગવા, અને જેના લાભમાં સૌથી વધારે મત આવે તેને ફતેહમંદ ગણી ઈનામ આપવું.

અસંભવિત વાતનો એક નમુનો અમે નીચે આપીએ છીએઃ—

સને ૧૯૨૦ ની સાલમાં એક માણસ ઊંટપર બેસી, ધીમે ધીમે એક કુવામાં ઉતરતો હતો. તેના એક હાથમાં તોપ હતી અને બીજા હાથમાં પંખો હતો. તેણે ગળીમાં રંગેલી રાતી-ચોળ પાઘડી માથે ઘાલી હતી, અને કુસુંબીમાં રંગેલો બગલાની પાંખ જેવો ધોળો ડગલો પહેર્યો હતો. કુવાને તળીએ પહોંચ્યા પછી ઊંટે તેને લાત મારી પોતાની પીઠપરથી પાડી નાખ્યો અને ઊંટ બહાર નીકળી ગયું. કુવામાં તેને વાઘ અને સિંહોએ ઘેરી લીધો; પણ તેણે એવી યુક્તિથી પોતાના હાથમાંની તોપ ફોડી કે તે બધાંના ચૂરેચૂરા થઈ ગયા, અને તે બહાર આવી ઊંટની પીઠપર બેસી ગયો. પછી તેણે પોતાના પંખાવડે ઊંટને કુવામાં ખેંચી લીધું અને તેને લાત મારી તેથી તે તેને લઇને ઉડયું, તે સન ૧૮૯૮ માં તેને ઘેર આવીને ઉભું રહ્યું.



૯

હરાજી

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં પાકીટ અને કાગળની કાપલીઓ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓપર કંઈ હાસ્યજનક નામ આગળથી લખી રાખી, તે કાપલીઓ પાકીટોમાં મૂકી. પાકીટ બંધ કરી રાખવાં. જ્યારે રમનાર કુંડાળું વળીને બેસે ત્યારે તેમાંના એક જણે આગેવાન થઈ, બીડેલાં પાકીટ લઈ તેમની વચ્ચે બેસવું, અને કહેવું કે "હું હરાજી કરૂં છું. તમારામાંના દરેકે એમ ધારવું કે તમારી પાસે સો પૈસા છે, અને તેટલી રકમ સુધી બોલવાની તમને છૂટ છે; પણ એકવાર એક જણ એક પાકીટ ખરીદ કરે એટલે તેનાથી બીજું ખરીદ કરાશે નહિ; તેમજ બધાં પાકીટ હરાજ થઈ રહે ત્યાં સુધી કોઇએ પોતાનું પાકીટ ઉઘાડવું નહિ."

પછી હરાજી શરૂ કરવી અને બધાં પાકીટ હરાજ થઇ રહે એટલે તે ઉખેડી, દરેકે પોતાના પાકીટમાંની કાગળની કાપલીપર લખેલું નામ વાંચી જોવું અને વારા ફરતી બીજાઓને વાંચી બતાવવું, એટલે તે વાંચવાથી અને સાંભળવાથી બધાને ઘણી ગમ્મત પડશે.

કાગળની કાપલીઓપર કેવાં નામ લખવાં એ વિષે સૂચના તરીકે નીચે કેટલાંક નામ જણાવ્યાં છેઃ—

(૧) વઢકારી વહુ; (૨) આંધળી ખીસકોલી; (૩) ગધેડું; (૪) છક્કીઓ બાંધવાનો પથરો; (૫) બેવકુફી; (૬) લંગડી ઘોડી.



૧૦

જબરી ફુંક

સાહિત્યઃ—ટપાલમાં આવેલું એક રદ્દી કાર્ડ; એક ઈનામ.

કાર્ડની બે બાજુના છેડા થોડા થોડા વાળવા અને બીજી બે બાજુઓ ખુલ્લી રાખવી. પછી તે કાર્ડને ઉંધી ટોપલીની પેઠે ટેબલપર મૂકવું અને રમનારાઓએ વારા ફરતી એક હાથ છેટેથી ફુંક મારી તેને ટેબલપરથી ઉડાડી હેઠે પાડવાનો યત્ન કરવો. દરેકને એક મીનીટ યત્ન કરવા દેવો. જેની ફુંકથી કાર્ડ ટેબલપરથી હેઠે પડી જાય તેને ઈનામ આપવું.



૧૧

આંધળો ઊંદર.

સાહિત્યઃ—મિણબત્તીનો દીવો.

મિણબત્તિનો દીવો સળગાવી ટેબલપર મૂકવો. તેનીપર કાચનો ગોળો હોય તો તે ઉતારી લેવો. પછી રમનારમાંથી એક જણની આંખે પાટો બાંધી, તેની પીઠ પાછળ દીવો આવે એવી રીતે તેને ઉભો રાખવો અને સાત ડગલાં ચાલવાને કહેવું. પછી તેણે પાછા ફરવું અને દીવા તરફ આવી, ટેબલને અડક્યા વગર ફુંક મારીને દીવો ઓલવી નાખવાનો યત્ન કરવો. દીવાપર ફુંક મારવાને બદલે દીવા પાસે આવ્યા વગર, દીવાથી

ઘણે છેટે અથવા કોઈ બીજી દિશામાંજ તે ફુંક મારશે તેથી જોનારને ઘણી ગમ્મત પડશે. આ પ્રમાણે રમનાર પૈકી બધાએ વારાફરતી આંખે પાટો બાંધી કરવું.

૧૨

શોધ

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેથી દસગણી સોપારી, કોડી, અથવા બીજી ચીજો; એક ઈનામ.

જે ઘરમાં રમનાર ભેગા થવાના હોય તે ઘરમાં, ખુણે-ખોચરે, પેટી, કબાટ વગેરે પાછળ, બીછાનામાં, છબીઓ પાછળ, અને એવે બીજે ઠેકાણે, સોપારી, કોડી, અથવા એવી બીજી જે જણસ પસંદ કરી હોય તે છુપાવી રાખવી. પછી રમનાર ભેગા થાય ત્યારે તેમને કહેવું કે આ ઘરમાં ફલાણી ચીજ સંતાડી છે તે શોધી લાવો. બધાએ સાથે શોધવા મંડવું અને જેના હાથમાં સંતાડેલી ચીજની વધારે સંખ્યા આવે તેને ઈનામ આપવું.

૧૩

આંધળો ચિતારો

સાહિત્યઃ—એક સ્લેટ અને પેન; એક રૂમાલ; એક ઈનામ.

રમનારને વારાફરતી આંખે પાટા બાંધવા અને સ્લેટ-પેન આપી ઘોડાનું ચિત્ર કાઢવા કહેવું. જેનું ચિત્ર સૌથી સરસ હોય તેને ઈનામ આપવું, અને જેનું સૌથી નઠારૂં હોય તેને કાગળપર ચિત્રેલું એક ગધેડું ઈનામ તરીકે આપવું.



૧૪

અવાજપરિક્ષા

સાહિત્યઃ—એક રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે દાન ઠરાવવું. પછી તેની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને બીજાઓએ ઓરડામાં ગમે ત્યાં બેસી જવું અથવા ઉભા રહેવું. દાનવાળાએ ઓરડામાં ફરવું અને તેની મરજીમાં આવે તેને અડકીને કુતરૂં, બિલાડું, ગાય, ભેંસ, વગેરે જેવા કોઈ પ્રાણીના જેવો અવાજ કાઢવા તેને કહેવું. તેના અવાજપરથી તે માણસ કોણ છે એમ દાન-વાળો કહી શકે તો તેને માથેથી દાન ઉતરી તે માણસને માથે આવે; અને તે માણસે વળી બીજા કોઇને તેના અવાજપરથી પારખી કાઢી પોતાને માથેથી દાન ખસેડવા તજવીજ કરવી. આ પ્રમાણે મરજીમાં આવે ત્યાં સુધી રમત ચલાવવી.



૧૫

તાર

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે ઘરધણીએ તેમને દસ અક્ષર લખાવવા અને કહેવું કે દસ શબ્દનો એવો તાર લખી લાવો કે જેમાં મેં લખાવેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ અનુક્રમવાર આવે.

ક, મ, ર, પ, દ, ત, ચ, લ, સ, વ, ગ.

આ પરથી નીચે મુજબ તાર લખાયઃ—

કાકા **મુંબઈ રહે** છે; **પુરુષોત્તમ, દ્વારિકા તેલ ચઢાવવા લક્ષ્મણ સાથે વ**ડોદરેથી ગયો છે.



૧૬

આંખપરીક્ષા

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; આંખ જેવડાં બે કાણાં જેમાં પાડયાં હોય એવી એક ચાદર; રૂમાલ; એક મિણબત્તીનો દીવો.

બે જણને વડભેરૂ નીમી, બાકીનાઓએ ભેરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે ઓરડા વચ્ચે બારણું હોય ત્યાં ચાદર પડદાની પેઠે લટકાવવી. રમનાર પૈકી એક પક્ષે આ પડદાની એક બાજુએ રહેવું અને બીજાએ બીજી બાજુએ રહેવું. પછી આંખની પરીક્ષા કરનાર પક્ષ જે બાજુએ હોય તે તરફનો દીવો ઓલવી નાખવો. સામી તરફનો એક જણ કાણા આગળ આંખ ધરીને ઉભો રહે એટલે પરીક્ષક મંડળે તે કોની આંખો છે તે પારખવાને મિણબત્તીનો દીવો હાથમાં લઈ, એક પછી એક કાણા આગળ જઇ જોવું અને પછી તે કોની આંખો છે તે આપસ આપસમાં નક્કી કરી જાહેર કરવું. જો તેની અટકળ ખરી હોય તો તેમને દસ દોકડા મળે. પછી બીજા કોઇએ આંખો ધરવી અને તેની સામા પક્ષે પરીક્ષા કરવી. આ પ્રમાણે એક પક્ષ પૂરો થઈ રહે એટલે બંને પક્ષે બાજુઓ બદલવી, અને પહેલાં જે આંખો પરખાવતા હતા તેમણે પરીક્ષક થવું. જે પક્ષને વધારે દોકડા મળે તે જીત્યો ગણાય.

૧૭
રાની બિલાડી

રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભેરૂ નીમવા. અને બાકીનાએ ભેરૂ પડી, બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને પક્ષે સામસામા હારબંધ બેસી જવું, અને એક પક્ષના વડભેરૂએ

રમત શરૂ કરી સામા પક્ષના ગમે તેને કહેવું કે 'સની બિલાડી સલીલી છે' અને તરત દસ સુધી ગણવા માંડવું. તે દસ ગણી રહે તે દરમ્યાન સામા પક્ષના માણસે કહેવું જોઇએ કે 'શની બિલાડી રંગેલી છે' અથવા 'ર' થી શરૂ થતું બીજું કોઈ વિશેષણ વાપરવું જોઇએ. જે વિશેષણ એકવખત વપરાયું હોય તે કોઈથી ફરી વપરાય નહિ. દસ ગણતાં સુધીમાં જો સામા પક્ષવાળાને કોઈ વિશેષણ ન સૂઝે તો તેનો દાવ જાય છે અને તેને ઉઠી જવું પડે છે, પણ જો તે વિશેષણ વાપરી શકે તો તેને પ્રશ્ન પૂછનારનો દાવ જાય છે, અને તેને ઉઠી જવું પડે છે. પ્રશ્ન પૂછનાર વડભેરૂનો દાવ જાય તો તેની પછીનો છોકરો દાવ લઈ પોતાને યોગ્ય લાગે એવા અક્ષરથી શરૂ થતું વિશેષણ વાપરે છે. તેનો જવાબ તે અક્ષરનું વિશેષણ વાપરી સામા પક્ષવાળો ન આપે તો તેને ઉઠી જવું પડે છે, અને આપે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે. આ પ્રમાણે એક પક્ષના બધા છોકરાનો દાવ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે. એક પક્ષના બધાનો દાવ જાય એટલે સામો પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

૧૮

ખેંચતાણ

સાહિત્યઃ—પાંચ હાથ સ્વચ્છ દોરી; દોરીએ પરોવાય એવું ફળ, બિસ્કીટ, અથવા બીજી કંઈ ખાવાની વસ્તુ.

દોરીના મધ્ય ભાગમાં ખસે નહિ એવી રીતે ખાવાની ચીજ બાંધવી. પછી રમનાર પૈકી બે જણે દોરીના છેડા હાથવડે પોતાનાં મોંમાં ભેરવવા; પછી બંને જણે એકજ વખતે શરૂઆત કરવી અને દોરીને હાથ લગાડ્યા વગર માત્ર દાંત અને હોઠવડે ફળ અથવા ખાવાની બીજી જે ચીજ દોરીએ બાંધી હોય તે પોતાના તરફ ખેંચી લઈ ખાઇ જવા પ્રયત્ન કરવો. ફળ પોતાના તરફ ખેંચી લેવામાં જે પહેલો ફતેહ પામે તેને મરજી હોય તો ઈનામ આપવું; નહિ તો તેને ખાવાનું મળ્યું એ ઈનામજ છે.

૧૯

રમુજી વાંદરો

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં જામફળ અથવા સફરજન; એક ઈનામ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલાં સફરજન અથવા જામફળ એવી રીતે લટકાવવાં કે તેનો નીચેનો ભાગ રમનારના મોંને અડકે. પછી તે ફળને હાથ અડકાડ્યા વગર માત્ર મોંવડે કરવી કરડીને ખાઇ જવા રમનારને કહેવું. જે પોતાનું ફળ સૌથી પહેલો ખાઈ જાય તેને ઈનામ આપવું.

આ રમતમાં હાથ અડકાડ્યા વગર મોં વડે ફળ ખાવાને રમનાર પ્રયત્ન કરશે તેથી તેના મોંના ચાળા વાંદરાના જેવા દેખાશે અને તે જોઈ સર્વને ગમ્મત પડશે.

૨૦

સાબુના પરપોટા

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાચની, લાકડાની, અથવા માટીની ભુંગળીઓ; સાબુના પાણીનું કુંડું.

જે રમતમાં મગજશક્તિ છેકજ થોડી વાપરવી પડે એવી રમત રમવાથી કેટલીક વાર ઘણો આરામ મળે છે. જો આવી રમતની તમારે જરૂર હોય તો તે સાબુના પરપોટા બનાવવાની છે. બધા રમનારને ભુંગળીઓ આપવી. પછી સાબુના પાણીના કુંડામાં ભુંગળીઓ બોળી હવામાં ફુંકીને પરપોટા ઉડાવવાનું તેમને કહેવું. જેનો પરપોટો ઘણો ઉંચો ઉડે, અથવા ઘણા લાંબા વખત સુધી રહે, અથવા ઘણો મોટો થાય તે સૌથી વધારે હોશિયાર.

૨૧

ઉલટસુલટ

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા જાડા કાગળના અઢી ઇંચિ સમચોરસ કકડા; બે ત્રણ કાતરો; એક ઈનામ.

આ રમત જેટલી સાદી છે તેટલી રમુજી છે. આ રમતમાં રમનારની સંખ્યા જેટલા જાડા કાગળના કકડા અને બે ત્રણ કાતરો શિવાય બીજા કશાની જરૂર પડતી નથી. રમનારે ઓરડામાં કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી દરેકને કાગળનો કકડો આપવો, અને બે ત્રણ જણ વચ્ચે એક એક કાતર આપવી. દરેક રમનારે પોતાના કાગળપર ઉભો અને આડો ચીરો મૂકીને તેના ચાર ભાગ કરવા. કાપ સરખો હોવાની જરૂર નથી પણ સીધો હોવો જોઇએ. પહેલો કાપ મૂકી બે ભાગ કર્યા પછી બંને ભાગ સાથે રાખી બીજો કાપ મૂકી તેના બે ભાગ કરવા એટલે એકંદરે ચાર ભાગ થશે.

દરેક જણે પછી પોતાના કકડા ભેગા કરી ચીપી નાખવા, અને તેના જમણા હાથ તરફ બેઠેલા પાડોશીને આપવા. એ પ્રમાણે બધા કરે એટલે તેમને કહેવું કે તમને આપેલા કકડા ગોઠવી આખો કાગળ હતો તેવો કરો. જે માણસ પહેલવહેલો કાગળ આખો કરી શકે તેણે બોલી ઉઠવું કે મેં કાગળ આખો કર્યો છે. એટલે બીજાઓએ પોતાનું કામ બંધ કરી કકડા ભેગા કરી જેના હોય તેને આપી દેવા. ફતેહ પામેલા માણસનો એક દોકડો ગણવો. ઉપર પ્રમાણે ફરીથી કરવું અને એ પ્રમાણે અડધો કલાક રમત ચલાવવી. તેટલા વખતમાં જેને વધારે દોકડા મળે તેને ઈનામ આપવું.

૨૨

શબ્દાવળી

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ તથા પેન્સિલો; મરજી હોય તો એક ઈનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. પછી આગેવાને એક મોટો શબ્દ પસંદ કરી તે બધાને લખાવવો અને કહેવું કે એ શબ્દમાંથી બીજા જેટલા શબ્દ નીકળતા હોય તેટલા લખી લાવો. જે માણસ સૌથી વધારે શબ્દ શોધી કાઢે તેને ઈનામ આપવું.

એકજ શબ્દના અક્ષરોપરથી બીજા સંખ્યાબંધ શબ્દો બની શકે છે એમ આ રમત રમવાથી જણાશે અને તાજુબી લાગશે.



૨૩

શિખામણ

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા પા તાવ જેટલા કદના કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે દરેક પોતાના કાગળપર કંઈ શિખામણનું વાકય લખવું

આને પછી કાગળ બંધ કરવો. બધા લખી રહે એટલે કાગળ ભેગા કરી અવળસવળ ગોઠવવા. પછી હરેક રમનારે તેમાંથી એક એક કાગળ ઉપાડી લેવો અને તે ઉઘાડી વાંચી જોતાં પહેલાં જાહેર કરવું કે તેમાં લખેલી શિખામણ તેને ઉપયોગી છે કે નકામી છે. પોતાનો અભિપ્રાય જણાવ્યા પછી તેણે તે મોટેથી વાંચી સંભળાવવી. ઉદાહરણ તરિકે અ એમ કહે કે મને મળેલી શિખામણ લગભગ ખરી છે અને પછી પોતાને મળેલા કાગળમાંથી વાંચે કે "તમારી ખુબસુરતીની આટલી બધી મગરૂરી કરો છો તે ઠીક નહિ;" એટલે તે સાંભળીને બધાને ગમ્મત પડશે અને બોધ પણ મળશે.



૨૪

રમુજી ચમચો

સાહિત્યઃ—એક મોટો ચમચો અથવા કડછી; એક મોટો રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે શરૂઆતમાં દાન ઠરાવવું, અને તેની આંખે રૂમાલ વડે પાટો બાંધી તેના હાથમાં ચમચો અથવા કડછી આપવી. પછી બીજા રમનારે તેની આસપાસ ફરવું; એટલે તેણે પોતાનો ચમચો અથવા કડછી રમનાર. પછી ગમે તેના શરીરપર ધીમેથી ફેરવી, તે કોણ છે તે પારખી

કાઢવા પ્રયત્ન કરવો. જેના પર તે ચમચો ફેરવે તેણે હાલ્યા-ચાલ્યા વગર ગુપચુપ ઉભા રહેવું. જ્યારે દાનવાળો કોઈને ઓળખી શકે ત્યારે તેને માથેથી દાન ઉતરે છે, અને જેને તેણે ઓળખ્યો હોય તેને માથે આવે છે.

ચમચો અથવા કડછી ફેરવીને માણસની પરીક્ષા કરવાનું કામ બાળકોને ભારે લાગશે, માટે ચમચો અથવાં કડછી લીધા વગર માત્ર હાથ ફેરવીને માણસ ઓળખવાનું તેઓ કરે તો તેથી પણ આ રમતમાં ચાલશે.

૨૫

વશિયતનામું

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો.

રમનાર પૈકી બધાને કાગળ અને પેન્સિલ આપ્યા પછી કહેવું કે "તમારૂં વશિયતનામું એવી રીતે લખી કાઢો કે જેથી રમનાર પૈકી દરેકને તમારા તરફથી કંઈ ચીજ મળે. એ ચીજ ગમે તેવી હલકી અથવા નજીવી હોય તોપણ તેની ફીકર નહિ; દરેકને કંઈ ચીજ આપવી અને તે શી રીતે વાપરવી એ તમારે જણાવવું." લખવાને માટે પાથી અડધો

કલાક આપવો. જ્યારે બધા લખી રહે ત્યારે બધા કાગળ ભેગા કરવા અને પછી ઘરધણીએ અથવા રમનાર પૈકી એકાદ જણે બધાને વાંચી સંભળાવવા.

૨૬

હસાહસ

સાહિત્યઃ—એક ઈનામ.

રમનાર પૈકી જેનામાં ખૂબ હસવાની આવડ હોય તેને આગેવાન નીમવો. તેણે પોતાની પાસે એક રૂમાલ રાખવો અને રમનાર કુંડાળું વળીને બેસે એટલે તે રૂમાલ ગોટો કરી તેમની વચ્ચે ઉંચે ફેંકવો. રૂમાલ ફેંકવામાં આવે એટલે બધાએ હસવા માંડવું અને તે નીચે ભોંયપર પડે એટલે હસવાનું બંધ કરવું. રૂમાલ પડ્યા પછી જે હસવાનું જારી રાખે તેને આગેવાને કુંડાળામાંથી બહાર કાઢવો અને વેગળો બેસાડવો. પછી ફરીથી રૂમાલ ઉંચે ફેંકવો અને રૂમાલ નીચે પડયા પછી જે હસતો માલમ પડે તેને બહાર કાઢવો. આ પ્રમાણે છેવટ એકજ માણસ કુંડાળામાં બાકી રહે ત્યાં સુધી કરવું; અને છેવટ બાકી રહેલા માણસને ઈનામ આપવું.

૨૭

ઊંધાં પ્રાણી

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો તથા શબ્દો લખેલી યાદીઓ; એક ઈનામ.

નીચે કેટલાક શબ્દો જણાવ્યા છે તેવા શબ્દની યાદીઓ આ રમતને માટે તૈયાર કરી રાખવીઃ—

૧. દબળ	૬. દવાંરૂં
૨. ધેગડું	૭. છવાડું
૩. લાબિડું	૮. ગમર
૪. તકુરૂં	૯. છમાલી
૫. યાશિળ	૧૦. પપોટ

ઘરધણીએ એ શબ્દોની નીચે પ્રમાણે કુંચી તૈયાર કરી પોતાની પાસે રાખવીઃ—

૧. બળદ	૬. વાંદરૂં
૨. ગધેડું	૭. વાછડું
૩. બિલાડું	૮. મગર
૪. કુતરૂં	૯. માછલી
૫. શિયાળ	૧૦. પોપટ

દરેક મેમાનને એક યાદી અને એક પેન્સિલ આપવી, અને યાદીમાં લખેલા શબ્દ સીધા કરી તેનું જે પ્રાણી થતું

હોય તે કરવા કહેવું. દસ મીનીટમાં જવાબ તૈયાર કરવા જોઇએ. જવાબ પૂરા કરી આપવાનો વખત થાય એટલે તે ભેગા કરી અદલબદલ વહેંચી આપી ઘરધણીએ પોતાની પાસેની જવાબની યાદી વાંચી બતાવી તે સુધરાવવા. જેના જવાબ સૌથી વધારે ખરા પડે તેને ઈનામ આપવું.



૨૮

મેળો

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી જાડા કાગળની કાપલીઓ; ચિતારાને માટે કાગળ અને પેન્સિલ; દરજીને માટે કાતર, સોય, દોરો અને કપડું; કુંભારને માટે માટી; ઝવેરીને માટે રેશમનો દોરો, સોય અને ખોટાં મોતીની માળા; સુથારને માટે નાની ઓજારની પેટી તથા લાકડાનો કકડો.

આ રમતમાં સાહિત્ય તૈયાર કરી રાખવામાં ઘણી કડાકુટ પડે છે, પણ તેમાં જે ગમ્મત મળે છે તેથી તેનો પૂરો બદલો વળી જાય છે. આ રમતનો ઉદ્દેશ એ છે કે દરેક રમનારને એકાદ ધંધો આપવો અને તે ધંધાને માટે જરૂરનાં ઓજાર આપવાં. કાગળની કાપલીઓ ઉપર ધંધાનાં નામ આગળથી લખી રાખવાં. પછી તે એક પ્યાલામાં મૂકી દરેક જણ પાસે તેમાંથી એક એક કાપલી ઉપડાવવી. જેને ભાગ જે કાપલી

આવી હોય તેણે તે ઘરધણીને બતાવવી એટલે તેને યોગ્ય ઓજાર ઘરધણીએ આપવાં.

પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું અને પોતાનાં ઓજાર લઈ પોતાના ધંધાનું કામ કરવા માંડવું. કામ કરવાને માટે એક કલાક આપવામાં આવે તો તે કંઈ બહુ નથી. વખત પૂરો થાય એટલે દરેકે પોતાનું કામ એક ટેબલપર બધાને જોવાને માટે મૂકવું. પછી કોનું કામ સૌથી સરસ છે એ બધાએ મળી નક્કી કરવું અને તેને ઈનામ આપવું. આ રમતને મથાળે કેટલાક ધંધાનાં સાહિત્ય જણાવ્યાં છે તેપરથી બીજા ધંધાને માટે કેવાં સાહિત્ય તૈયાર રાખવાં એ જણાશે. ચિઠ્ઠી ખેંચતાં દરેક રમનારને ભાગ જે ધંધો આવે તે તેને કરવો પડે છે, તેથી ઘણી રમુજ પડે છે અને બુદ્ધિ બતાવી આપવાની તક મળે છે.

૨૯

ખૂટતા અક્ષર

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો અને શબ્દ લખેલી યાદીઓ; એક ઈનામ.

રમનારાઓએ કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી તેમને પેન્સિલ તથા લખી રાખેલા શબ્દની યાદી આપવી. શબ્દની યાદીઓ નીચે પ્રમાણે કરી રાખવીઃ—

ખૂટતા અક્ષરો

(ક ખૂટતો અક્ષર બતાવે છે.)

૧. છાપક (દરેક ઘરને હોય છે.)

૨. જીક (એ વગર રહેવાય નહિ.)

૩. કતર (અનાજ આપે છે.)

૪. કરીર (દરેક જણને હોય છે.)

૫. કાક (તેમાંથી જરા કોરો તેમ મોટું થાય.)

કયો શબ્દ હોવો જોઇએ એ બતાવવાને કાઉન્સમાં તેના અર્થની સૂચના કરી છે તે પરથી જણાશે કે નીચેના શબ્દ ધારેલા હોવા જોઇએઃ–(૧) છાપરૂં; (૨) જીવ; (૩) ખેતર; (૪) શરીર; (૫) કાણું.

રમનારને કહેવું કે તેમના જવાબ તેમને આપેલી યાદીમાં દરેક શબ્દની સામે લખવા. ઘરધણીએ અથવા બીજા કોઈ આગેવાને જવાબ તૈયાર થાય એટલે તે તપાસવાને તૈયાર રહેવું, અને જેમ જેમ તે બતાવવામાં આવે તેમ તેમ ખોટા જવાબપર છેકો મારી તેણે યાદી પાછી આપવી. એક જણના બધા જવાબ ખરા પડે ત્યાં સુધી દરેક રમનાર પોતાની યાદી ફરી ફરી સુધારી શકે છે.

આ રમતથી મગજને સારી કેળવણી મળે છે, અને તેમાં ફતેહમંદ નિવડનારને અર્થાત્ જે સૌથી પહેલાં બધા ઉત્તર ખરા લખી લાવે તેને, ઈનામ આપવું જોઇએ.



૩૦

નિબંધ

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. એકાદ વિષય નક્કી કરી તેપર એક નાનો નિબંધ લખવાને બધાને કહેવું. નિબંધ લખવાનો પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેનો નિબંધ સૌથી સરસ (એટલે સૌથી વધારે રમુજી) હોય તેને ઈનામ આપવું.



૩૧

વાત

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં, અને કહેવું કે દરેક જણ એકાદ નાની પણ રમુજી વાત લખી લાવો. વાત લખવાને માટે પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના

કાગળ ભેગા કરવા અને વંચાવવા. જેની વાત ઘણા મતે સૌથી વધારે રમુજી જણાય તેને ઈનામ આપવું.



૩૨
વર્તમાનપત્ર

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ.

વર્તમાનપત્ર ચલાવવાનું કામ કંઈ સહેલું નથી તેમ રમુજી પણ નથી, પણ તેપરથી બનાવેલી રમત તો ઘણી સહેલી અને રમુજી લાગે છે. કાગળને મથાળે સાધારણ રીતે વર્તમાન-પત્રમાં આવતા વિષયનાં નામ લખવાં, અને જેટલા રમનાર હોય તેટલા તેવા કાગળ તૈયાર રાખવા. પછી આ કાગળ અને પેન્સિલો રમનારને વહેંચી આપવાં અને કહેવું કે કાગળપર લખેલા મથાળાવાળા વિષય તેમણે અડધા કલાકમાં લખી કાઢવા. અડધો કલાક પૂરો થાય એટલે બધાએ પોતાના કાગળ ઘર-ધણીને અથવા જેને આગેવાન નીમ્યો હોય તેને આપી દેવા. પછી તે બધા સાંભળે એમ વાંચવા અને જેનું લખાણ સૌથી રમુજી જણાય તેને ઈનામ આપવું.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે નીચેનાં મથાળાં આપેલાં છેઃ—
અમે પોતે; જાહેર ખબર; લખી મોકલનારને ખબર; તો તેપર નીચે પ્રમાણે લખવું જોઇએઃ—

" અમે પોતે "

ગુજરાતમાં એક સ્વતંત્ર અને પ્રમાણિક વર્તમાનપત્રની લાંબા વખતથી ખોટ છે. આ ખોટ પૂરી પાડવાને અમે '**ગુજરાત સમાચાર**' નામનું એક રોજીંદુ પત્ર કાઢવાનો મનસુબો ઘણા વખતથી કર્યો હતો અને ઈશ્વરકૃપાથી તે આજ અમલમાં લાવી શક્યા છીએ. **ગુજરાત સમાચાર** કોઈની ખુશામત કરશે નહિ, કોઈનાં ખોટાં વખાણ કરશે નહિ, અને કોઇની ખોટી નિંદા કરશે નહિ, પણ ખરા અંતઃકરણથી માત્ર દેશસેવા બજાવશે. **ગુજરાત સમાચાર**ના લેખક તરીકે ઘણા વિદ્વાનોએ પોતાની ખુશી જણાવી છે અને આજ સુધીમાં દસહજાર ગૃહસ્થોએ તેના ગ્રાહક થઈ આશ્રય આપવા આશ્વાસન આપ્યું છે. આજકાલ બહાર પડતાં વર્તમાનપત્રો પોતાને હાથે પોતાની તારીફ કરવાનો નીચ ધંધો લઈ બેઠાં છે; પરંતુ અમે તો પ્રજા આગળ નિયમિત વખતે રજુ થઈ જે કામ કરીશું તેની પરીક્ષા કરવાનું કામ અમારા સુજ્ઞ વાંચકોનેજ સોંપવાનું પસંદ કરીએ છીએ.

*   *   *   *

જાહેર ખબર

"-**જોઈએ છે:**—એક મહેતો; પાકું નામું લખી જાણનાર શિવાય બીજા કોઇએ અરજ કરવી નહિ, ઉમેદવારોએ પોતાની અરજ આ પત્રની ઑફિસમાં 'ક્ષ' ને સરનામે મોકલવી.

* * * *

થોડે પૈસે મોટો લાભઃ—નોકરી ન મળવાથી નાસીપાસ થઈ ગયેલા જુવાનોએ, નીચેને સરનામે ચાર આના મોકલી અમારૂં હેન્ડબીલ મંગાવી લેવું. તેમાંથી થોડે પૈસે ઘણો નફો મેળવવાની યુક્તિ તેમને સુઝયા વગર રહેશે નહિ.

ધંધાભવન, મુમ્બાઈ.

* * * *

વેચવાનું છેઃ—એક મોટું શીગ્રામ; નવા જેવુંજ; ગમે તેવો ઘોડો હશે તોપણ ખેંચી શકશે. ઉમ્મર અને ખોડખાંપણની ખાતરી આપવામાં આવશે નહિ.

* * * *

ખોવાયું છેઃ—ગઈ કાલે નદીમાં નહાતાં એક રૂપાનું બટન; શોધી લાવનારને સારૂં ઈનામ આપવામાં આવશે.

* * * *

લખી મોકલનારને ખબર

દુઃખી નોકરઃ—આવા લેખને આ પત્રમાં જગા મળશે નહિ. તમારા ઉપરીને અરજ કરો.

દવેઃ—તમારૂં લખાણ રદ્દી કાગળની ટોપલીમાં નાખુવામાં આવ્યું છે. હવેથી તમારાં કિમતી લખાણ આ તરફ મોકલવાની તસ્દી લેશો નહિ.

પ્રેક્ષકઃ—કાગળની એકજ બાજુએ લખી મોકલવાનો નિયમ તમે સાચવ્યો નથી માટે ફરી લખી મોકલો.

મિત્રઃ—નનામું માટે નકામું.

૩૩

અક્ષરસગાઈ

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ.

ઘરધણીએ પોતાના મેમાન આવી રહે એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને પોતાની મરજીમાં આવે તે અક્ષર પસંદ કરી તે અક્ષરથી શરૂ થાય એવા સાત કરતાં ઓછા શબ્દ જેમાં આવે નહિ એવાં જેટલાં વાકય અડધા કલાકમાં લખાય તેટલાં લખવા કહેવું. અડધો કલાક થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેણે ખરાં વાકય સૌથી વધારે લખ્યાં હોય તેને ઈનામ આપવું. ધારો કે 'ર' અક્ષર આપેલો છે તો વાકય નીચે આપેલા ઉદાહરણ જેવાં થવાં જોઇએઃ—

રમુજી રંગલો રામદાસ રણછોડ રંગભૂમિપર રડતો રહ્યો.

૩૪

ઠેકાણું

સાહિત્યઃ—એક ઈનામ.

આ રમતમાં ભૂગોળવિદ્યામાં કુશળ માણસ પોતાની હોશિયારી બતાવી શકે છે. રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભેરૂ નિમવા અને પછી ભેરૂ પડી બે પક્ષ નકી કરવા. બંને પક્ષે હારબંધ સામસામા બેસી જવું. રમતની શરૂઆત કયા પક્ષે કરવી એ પૈસો ઉછાળીને નક્કી કરવું. પછી જે પક્ષને રમત શરૂ કરવાનું આવે તે પક્ષના વડભેરૂએ કોઇ શહેર અથવા ગામનું નામ લેવું અને દસ ગણવા માંડવા. તે દસ ગણી રહે તે પહેલાં સામા પક્ષના જેને તેણે સવાલ પૂછયો હોય તેણે કહેવું જોઇએ કે તે ગામ અથવા શહેર કયાં આવેલું છે. જો તે ખરો ઉત્તર દઈ શકે તો તેણે સામા પક્ષમાંના કોઇને એજ પ્રમાણે પૂછવું અને જેને પૂછયું હોય તેણે દસ ગણતા પહેલાં તે કયે ઠેકાણે આવેલું છે તે કહી આપવું જોઇએ. જો કોઈ રમનારથી તેને પૂછેલા ગામનું ખરૂં ઠેકાણું દસ ગણતા પહેલાં ન કહી શકાય તો તેણે હારમાંથી ઉઠી વેગળા બેસવું જોઇએ. જેને પ્રશ્ન પૂછયો હોય તે શિવાયનો બીજો કોઈ ઉત્તર આપે તો તેને પણ વેગળો બેસાડવો. આ પ્રમાણે રમત ચલાવવી, અને જયારે એક પક્ષમાં એકજ માણસ બાકી રહે અને

બીજામાં કોઈ રહે નહિ ત્યારે તેને ઈનામ આપવું. એવી રીતે ટકી રહેનાર માણસ ખરેખર ઈનામ આપવા લાયક હોય છે.

૩૫

ઘેરો

સાહિત્યઃ—પચાસ અથવા સાઠ પરચુરણ ચીજો, જેવી કેઃ છોકરાંનાં રમકડાં, દડી, સોગઠાં, બટાટા વગેરે; બે છાબડી; બે ખુરશી.

એકઠી કરેલી ચીજો પૈકી અડધી એક છાબડીમાં ને અડધી બીજી છાબડીમાં ગોઠવવી. રમનારે વડભેરૂ નિમવા અને બાકીનાએ ભેરૂ પડી બે પક્ષ નકી કરવા. બે પક્ષ નકી થઈ રહે એટલે ઓરડામાં એક છેડે એક છાબડી મૂકવી, અને તેની પાસે બીજે છેડે બીજી મૂકવી. વડભેરૂએ પોતપોતાની છાબડી પાસે ઉભા રહેવું, અને બીજાઓએ પોતાના વડભેરૂ પાસે ઓળબંધ હાથ હાથને છેટે ઉભા રહેવું. જયાં છેલ્લો માણસ ઉભો હોય ત્યાં બંને ઓળમાં એક એક ખુરશી ગોઠવવી. પછી નિશાની કરવામાં આવે એટલે વડભેરૂએ છાબડીમાંથી એક વસ્તુ તેની જોડેના માણસને આપવી, તેણે તેની જોડેનાને આપવી, અને એ પ્રમાણે છેલ્લા પાસે તે આવે એટલે તેણે ખુરશીપર ગોઠવવી. વસ્તુ આપતાં નીચે પડી જાય અથવા

ખુરશીપરથી ગબડી જાય તો તે પાછી છાબડીમાં મૂકવી. આ પ્રમાણે કરતાં જે પક્ષ પોતાની વસ્તુઓ ખુરશીપર વહેલો ગોઠવી રહે તે પક્ષ જીત્યો ગણવો.

એક ઠેકાણે આ રમત રમાઈ હતી ત્યાં જીતનાર પક્ષના વડલેરૂને ઈનામ આપવામાં આવ્યું હતું અને બીજાઓને ફૂલની કલગીઓ આપવામાં આવી હતી.

૩૬

સુગંધ

સાહિત્યઃ—ચૌદ નાની નાની શીશીઓપર ૧ થી ૧૪ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી ચિઠ્ઠીઓ ચોઢવી. પછી તેમાં તેલ, દિવેલ, ચાહનું પાણી, કૉફીનું પાણી, ધુપેલ, ગોળનું પાણી, ઘાસતેલ, આદાનો રસ, અત્તર, વગેરે ચૌદ જુદી જુદી જાતના પદાર્થ ભરવા; જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ; એક બેવકૂફને લાયકનું ઈનામ.

શીશીઓ ટેબલપર ગોઠવી રાખવી; રમનાર તૈયાર થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ વહેંચી આપી કહેવું કે આ શીશીઓ વારાફરતી સુંઘી જુઓ અને તેમાં શું ભરેલું છે એ પારખી તમને આપેલા કાગળમાં લખો. શીશીઓપર અનુક્રમ નંબર નાખેલા હોય તે પ્રમાણે જવાબમાં પણ અનુ-ક્રમ નંબર લખવા.

શીશીઓમાં ભરેલા પદાર્થ જાણીતા અને ઓળખી શકાય એવા હોવા છતાં એટલી બધી ચીજો સાથે સુંઘવાથી અમુકમાં કયો પદાર્થ ભરેલો છે એ પારખી કાઢવું કંઈ સહેલું નથી. દસ મીનીટમાં જે સૌથી વધારે ખરા ઉત્તર આપી શકે તેને ખરેખર શાબાશી ઘટે છે. જે બેવકૂફની ઘ્રાણેન્દ્રિય એવી બુઠ્ઠી હોય કે સાધારણ ચીજો પણ પારખી શકે નહિ અને સૌથી વધારે ભૂલો કરે તેને પણ તેની બુદ્ધિને છાજે એવું ઈનામ આપવું જોઇએ ! !

૩૭

વેપાર

સાહિત્યઃ—બે ગંજીફા; દરેક રમનારને માટે પચાસ પચાસ વાલ; એક ઈનામ.

આ રમત ફતેહ તથા રમુજ સાથે રમવાને હરાજી કરનાર એવો પસંદ કરવો કે જેનામાં બોલવાની સારી આવડ હોય અને જે માલની ખૂબ તારીફ કરી શકે. જો એવો માણસ મળે તો આ રમતમાં ખૂબ ગમ્મત પડશે.

રમનારને એક ટેબલની આસપાસ અથવા ભોંયપર કુંડાળું વાળી બેસાડવા અને દરેકને મુડી તરીકે પચાસ પચાસ વાલ આપવા. પછી હરાજી કરનારે બે ગંજીફા પોતાની પાસે લઈ એકનાં પત્તાંની હરાજી કરવી. તેણે એક એક પ-તું છૂટું છૂટું

વેચવું અને જે સૌથી વધારે કિમ્મત (વાલ) આપે તેને તે આપવું. આખો ગંજીફો વેચાઈ રહે ત્યારે રમનારે પોતાનાં પત્તાં તથા વાલ ટેબલપર પોતાની સામે ગોઠવવાં. પછી હરાજી કરનારે જાહેર કરવું કે હવે હું બીજા ગંજીફાની હરાજી કરૂં છું. એ ગંજીફાનાં પત્તાં હું એક પછી એક બતાવીશ. પણ હું જે પત્તું બતાવું તે જેની પાસે હોય તેણે તે મને આપી દેવું જોઇએ. હરાજી કરનાર પત્તું બતાવે એટલે ત્રણ મીનીટ સુધી રમનારાઓને આપસઆપસમાં પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાને હરાજી કરનારે વખત આપવો જોઇએ. આ રમતમાં દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ સૌથી વધારે વાલ મેળવીને પહેલું ઈનામ લેવાનો, અથવા હરાજી કરનારના હાથમાંના ગંજીફામાં છેલ્લું પત્તું હોય તેને મળતું પત્તું મેળવી બીજું ઈનામ લેવાનો હોવો જોઇએ. એટલે દરેક વખત જે ત્રણ મીનીટ મળે તે પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાની ભાંજગડમાં ઘણી ગમ્મતમાં જાય છે. ખાસ કરીને હરાજી કરનારના હાથમાં ગંજીફાનાં પત્તાં થોડાં થતાં જાય તેમ છેવટનું પત્તું કયું હશે તેની અટકળ કરવામાં અને તે પત્તું અને તેની સાથે મળતું આવે એવું પત્તું ખરીદ કરવાની ઈંતેજારીમાં ઘણો રસ પડે છે. એક પત્તું ખરીદ કરવા કેટલાક જણ પોતાના બધા વાલ આપી દે છે, અને આખરે તેમને માલમ પડે છે કે તેમણે ખરીદેલું પત્તું હરાજી કરનારના હાથમાંના છેવટના પત્તાની સાથે મળતું નથી, પણ છેવટનું પત્તું આવતાં પહેલાં બીજા કોઈ પત્તા સાથે

મળતું આવે છે અને તેથી છેવટનું ૫-નું નીકળતાં પહેલાં તે આપી દેવું પડે છે. આ પ્રમાણે થવાથી તે બીચારો પોતાનું સર્વસ્વ ખોઈ બેસે છે, અને શરમીંદો થઈ જાય છે તેથી બીજાઓને ઘણી રમુજ પડે છે.



૩૮

ખુરશી

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ એક એવો શબ્દ ધારવો કે જે એક કરતાં વધારે અર્થમાં વપરાતો હોય. ધારો કે 'કેળવવું' શબ્દ ધારેલો છે. જ્યારે બહાર ગયેલો માણસ ઓરડામાં પાછો આવે ત્યારે બીજા રમનારાઓએ ધારેલો શબ્દ જેમાં વાપરવો પડે એવાં જુદાં જુદાં વાકય તેને કહી સંભળાવવાં, પણ તે વાકયોમાં ધારેલો શબ્દ વાપરવાને બદલે 'ખુરશી' શબ્દ વાપરવો. ઉદાહરણ તરીકે એક જણ કહે કે નિશાળમાં બાળકોને 'ખુરશી' મળે છે. બીજો કહે કે રોટલી કરતાં પહેલાં લોટને 'ખુરશી' અપાય છે. વગેરે, વગેરે. જે શબ્દ ધાર્યો હોય તે નામ, વિશેષણ, ક્રિયાપદ, વગેરે ગમે તે રૂપમાં જવાબ તરીકે આપ્યો હોય તોપણ ઉત્તર ખરો ગણાય છે.



૩૯

પુસ્તક બાંધનાર

રમનારાઓ પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બાકીનાએ કુંડાળું વળીને બેસી જવું. આગેવાને તેમની વચ્ચે કુંડાળામાં ઉભા રહેવું. દરેક જણે પોતાના હાથ એવી રીતે ઉંચા કરવા કે હાથની હથેળી ઉપર રહે. પછી દરેક જણના હાથપર એકેકું પુસ્તક મૂકવું. આગેવાને કુંડાળામાં આમતેમ ફરવું અને કોઈના હાથપરનું પુસ્તક એકાએક ઉંચકી લઈ હાથ પાછો ખેંચી લેવામાં આવે તે પહેલાં તેપર હળવેથી મારવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો મારવામાં તે ફતેહમંદ નિવડે તો તો તેને માથેથી દાન ઉતરે છે, અને જેને તેણે માર્યો હોય તે આગેવાનનું કામ કરે છે. આગેવાન પુસ્તક ઉપાડી લે તે પહેલાં કોઈ પોતાનો હાથ પાછો ખેંચી લે તો તેના હાથમાં પુસ્તક માર્યું હોય એવી રીતે ગણાય છે.



૪૦

પીંછું ઊડાડવું

સાહિત્યઃ—એક ચાદર; એક નાનું પીંછું.

રમનારાઓ પૈકી એકને માથે દાન ઠરાવવું, અને બીજાઓએ ભોંયપર બેસી જઈ, ચાદર પહોળી કરી, એવી રીતે

અધર ઝાલી રાખવી કે તેમના મોં આગળ એક ટેબલની પેઠે તે આવી રહે. પછી તેનીપર એક નાનું પીંછું મૂકવું અને જેને માથે દાન હોય તેને કહેવું કે રમનાર પૈકી ગમે તેની પાછળ ઉભા રહી વાંકા વળીને ચાદરપરથી પીંછું ઉપાડી લેવા તજવીજ કરો. પછી રમનારાઓએ તે પીંછાને એવી રીતે ફુંકો મારવી કે તે આમથી તેમ ફર્યાજ કરે અને દાનવાળાને હાથ આવે નહિ. પીંછું પકડવાને દાનવાળો આમથી તેમ દોડશે તેથી ઘણી ગમ્મત પડશે. આખરે રમનાર પૈકી કોઈ પોતાની આગળ આવેલું પીંછું ફુંકીને આઘું કાઢી શકે નહિ અને તેની પાછળથી દાનવાળો પકડી લે તો તેને માથે દાન આવે છે અને દાનવાળો તેની જગાએ બેસે છે.

૪૧

બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; બે ઈનામ.

આજના વખતમાં ઘણું કરીને દરેક જણ પાસે તેના બાળપણની છબી હોય છે. ઘણા જણ મગરૂર થઇને અથવા કદાચ જરા શરમાઇને, એમ કહેતા જણાય છે કે "હું નાનો હતો ત્યારે આવો હતો." જો તમારા મેમાનોને રમુજ પડે

એવી રમતોની તૈયારી કરી રાખવાની તમારી ઈચ્છા હોય તો, તમારા મેમાનોને કહી રાખજો કે તમારે ત્યાં આવતાં પહેલાં તેમના બાળપણની છબી (ફોટોગ્રાફ) હોય તો મોકલી આપવી. જે છબીઓ તમારે ત્યાં મોકલવામાં આવે તેમની બીજી બાજુએ અનુક્રમ નંબર લખી, એક નાના ટેબલપર સફાઈથી ગોઠવી રાખવી. પછી બધા મેમાન આવી રહે ત્યારે તેમને તે બતાવવી અને તે કોની છે એ પારખી કાઢી, તેમને આપેલા કાગળપર અનુક્રમ નંબર પ્રમાણે જવાબ લખી જવા કહેવું. વળી એ છબીઓમાં કઈ સૌથી વધારે ખુબસુરત છે એ વિષે પણ તેમનો અભિપ્રાય જણાવવા તેમને કહેવું. જે ઘણી છબીઓ ઓળખી શકે તેને એક ઈનામ આપવું; તથા જેની છબી સૌથી ખુબસુરત ગણાય તેને બીજું ઈનામ આપવું. ઘુઘરો, ધાવણી, પતાસાં, વગેરે બાળકને માટે યોગ્ય વસ્તુઓ આ રમતમાં ઈનામ તરીકે પસંદ કરીને આપવાથી ઠીક ગમ્મત પડશે.

૪૨

નાચ

સાહિત્યઃ—એક મોટી ચાદર; એક ઘણો તેજસ્વી દીવો.

ચાદરને એવી રીતે બાંધવી કે તે બે ઓરડા વચ્ચે આવેલા એકાદ બારણાપર બરાબર પડદા તરીકે આવી રહે.

તેનીપર કરચલી રહેવી ન જોઇએ. આ ચાદરની પાછળ છ ફુટ છેટે દીવો મૂકવો; અને બંને ઓરડામાં એ શિવાય બીજો દીવો રહેવા દેવો નહિ. રમનારાઓએ વારા ફરતી પડદા પાછળ જવું અને દીવા અને ચાદરની વચ્ચે ચાદરને અડકયા વગર ઉભા રહી મનગમતા ચાળા કરી નાચવું અને કુદવું. એક જણ નાચતો હોય ત્યારે બીજાઓએ તમાશગીર તરીકે સામી બાજુએ રહેવું.



૪૩

ઓળાપરીક્ષા

સાહિત્યઃ—એક મોટી સ્વચ્છ ચાદર; એક દીવો.

ચાદરને ભીંતપર એવી રીતે બાંધવી અથવા ચોઢવી કે તેનીપર એકપણ કરચલી ન રહે. પછી તેની પાસે એક નાની ખુરશી અથવા સ્ટૂલપર રમનાર પૈકી એક જણે પોતાનું મોં ચાદર તરફ રહે એવી રીતે બેસવું. તેની પાછળ પાંચ ફુટ છેટે દીવો મૂકવો. બાકીના રમનારે, મરજીમાં આવે તેવો વેશ લઈ, એક પછી એક પેલા બેઠેલા માણસની અને દીવાની વચ્ચે આવી નાચવું, કુદવું, અને મરજીમાં આવે તેવા રમુજી ચાળા કરવા. દરેકે પોતાનો ઓળો કંઈ જુદાજ પ્રકારનો બતાવવા તજવીજ કરવી. પેલા સ્ટૂલપર બેઠેલા માણસે તે ઓળા જોઈ

તે કોનો છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્ન કરવો. જો તે કોઇને પારખી શકે તો જેને તેણે પારખ્યો હોય તે તેની જગાએ બેસે છે અને તે છૂટો થાય છે. આ પ્રમાણે બધા રમનાર વારાફરતી દીવાં આગળ આવે છે અને રમત ચલાવે છે.



૪૪

"—"તો શું કરો ?

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

દરરોજ કંઈને કંઈ નાની નાની હરકતો અને આફતો આવી પડે છે તેમાંથી નીકળી જવાનો સૌથી સરસ રસ્તો જાણવો એ અગત્યનું છે, એટલુંજ નહિ પણ જુદા જુદા માણસો તે વિષે શો અભિપ્રાય બતાવે છે એ સાંભળી રમુજ પણ પડે છે. રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને જે હરકતો અને આફતો નકી કરી હોય તે તેમને લખાવવી અને કહેવું કે એ પ્રમાણે બન્યું હોય તો તમે શું કરો ? બધાને પોતાના જવાબ અમુક વખતમાં લખવા કહેવું અને નિમેલો વખત પૂરો થાય એટલે કાગળો ભેગા કરી, એક પછી એક વંચાવવા. જેના ઉત્તર સૌથી સરસ અને રમુજી જણાય તેને ઈનામ આપવું.

કેવા પ્રશ્ન પૂછવાં એ વિષે ઉદાહરણ તરીકે નીચે કેટલાક વિષય જણાવ્યા છે.

(૧) કોઈ સભામાં જવાના હો અને તમારા ડગલાનું બટન તુટી ગએલું માલમ પડે તો શું કરો ? (૨) રસ્તે જતાં તમારાપર કોઈ ગંદુ પાણી કે કચરો નાખે તો શું કરો ? (૩) આગગાડીમાં મુસાફરી કરતાં, તમારે જવાનું હોય તેના કરતાં કોઈ બીજે સ્ટેશને ઉતરી પડો તો શું કરો ?

૪૫

સરખામણી

કોઇ મોટી રમતને માટે તૈયારી થતી હોય ત્યાં સુધી વખત ગાળવાને આ રમત ઉપયોગી થઈ પડે છે. રમનાર પૈકી આગેવાન, રમનારમાંથી એક જણને કોઈ જડ પદાર્થ સાથે સરખાવે છે અને પૂછે છે કે તે તેના જેવો કેમ છે ? ઉદાહ-રણઃ—આગેવાન પૂછે કે રામલાલ આ ટેબલ જેવો કેમ છે ? રમનાર પૈકી નંબર ૧ જવાબ દે કે, "કારણ કે તે ટેબલ જેવો સ્થિર છે." નંબર ૨ઃ—"કારણ કે તેની પેઠે તેનીપર વારનીશ લગાડેલું છે." નંબર ૩ઃ—"કારણ કે તે ઘણો ભાર ખમી શકે એવો છે." નંબર ૪ઃ—"કારણ કે તે ગોળમટોળ છે." નંબર ૫ઃ—"કારણ કે તેનો રંગ કાળો છે." વગેરે વગેરે.

૪૬

મારા મનમાં શું છે ?

રમનાર પૈકી આગેવાને પોતાના મનમાં કંઇ ધારવું, અને એક પછી એક બધાને પૂછવું કે "મારા મનમાં શું છે ?" દરેક જણે પોતાને પૂછેલા પ્રશ્નના જવાબમાં પોતાના મનમાં જે આવે તે તરત કહી દેવું; પણ આગળ કોઇએ કંઈ કહ્યું હોય તે ફરીથી કહેવું નહિ. આગેવાનને જે જવાબ મળે તે તેણે નોંધી રાખવા અને પછી પોતાના મનમાં જે ખરેખરી વાત હોય તે કહેવી, અને દરેક જણને ફરીથી પૂછવું કે "તમે જે કહ્યું હતું તે મારા મનની ખરી વાત સાથે શી રીતે મળતું આવે છે ?" ઉદાહરણ:—મારા મનમાં શું છે એમ આગેવાન પૂછે એટલે ધારો કે નંબર ૧ કહે છે કે "પથ્થર"; નંબર ૨, "કાદવ"; નંબર ૩, "ચાહ"; નંબર ૪, "લાડુ"; નંબર ૫, "પાણી".

પછી આગેવાન કહે કે "હું તો મારા મનમાં મારી જાતનોજ વિચાર કરતો હતો; માટે નંબર ૧ કારણ કહે કે હું પથ્થર જેવો કેમ છું ?"

નંબર ૧:—"કારણ કે તમે કઠણ છો."

આગેવાનઃ—"હું કાદવ જેવો કેમ છું?"

નંબર ૨ઃ—"કારણ કે તમે ઢીલા છો.

આગેવાનઃ—"હું ચાહ જેવો કેમ છું?"

નંબર ૩ઃ—"કારણ કે તમને તે બહુ ભાવે છે."

આગેવાનઃ—"હું લાડુ જેવો કેમ છું?"

નંબર ૪ઃ—"કારણ કે તે તમે બહુ ખાધા છે."

આગેવાનઃ—"હું પાણી જેવો કેમ છું?"

નંબર ૫ઃ—"કારણ કે તમે બહુ પોચા છો."



૪૭

વેપારી મુસાફર

આ રમતમાં સાહિત્યની જરૂર પડતી નથી અને તે ગમે ત્યારે એકદમ રમી શકાય છે. રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બીજાઓએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને ગમે ત્યાંથી શરૂ કરી રમનારને એક પછી એક પ્રશ્ન પૂછવા. અને તેના જવાબ તેમણે કક્કાવારી પ્રમાણે આપવા; એટલે કે પહેલાએ ક થી શરૂ થતો શબ્દ લઇ જવાબ આપવો અને એ પ્રમાણે આગળ ચાલવું.

ઉદાહરણ

આગેવાનઃ—"ભાઇઓ એમ ધારો કે તમે વેપારી છો અને તમારા વેપારની ચીજો ખરીદવાને પરદેશ મુસાફરી કરવા નિકળવાના છો. તમે કયાં જવાના છો અને શું ખરીદી લાવવાના છો તેનો ઉત્તર કક્કાવારીના અનુક્રમ પ્રમાણે મહેરબાની કરી મને આપશો ?'

આગેવાનઃ—"નંબર ૧, તમે કયાં જવાના છો ?"

જવાબઃ—"કાશ્મીર."

આગેવાનઃ—"ત્યાં તમે શું ખરીદવા જવાના છો ?"

જવાબઃ—"કામળા."

આગેવાનઃ—"નંબર ૨, તમે કયાં જવાના છો ?

જવાબઃ—"ખેડા."

આગેવાનઃ—"શું ખરીદવા જવાના છો ?"

જવાબઃ—"ખારેકો."

આગેવાને દરેક જણને વારા ફરતી બે પ્રશ્ન પૂછવાઃ— "તમે કયાં જવાના છો ?" અને "શું ખરીદ કરવા જવાના છો ?" અને તેના જવાબ તેમણે ઉપર પ્રમાણે દેવા.



૪૮

ઋતુઓ

રમનાર પૈકી જે આગેવાન થયો હોય તેજ આ રમતનું રહસ્ય શરૂઆતમાં જાણે છે. રમનાર પૈકી એક જણને તે એમ પૂછીને શરૂઆત કરે છે કે "તમે શિઆળામાં, ઉનાળામાં કે ચોમાસામાં જશો ?" જેને પ્રશ્ન પૂછ્યો હોય તેણે એ ત્રણમાંથી એક નામ લેવું જોઇએ. ધારો કે તે શિઆળો કહે, તો રમત નીચે પ્રમાણે આગળ ચાલે છેઃ—

આગેવાનઃ—તમારી સાથે શું લઇ જશો ?

જવાબઃ—શીશી.

આગેવાનઃ—તમે શું કરશો ?

જવાબઃ—શેલાં શીવીશું.

જે ઋતુ પસંદ કરી હોય તે ઋતુનો પહેલો અક્ષર દરેક શબ્દના પહેલા અક્ષર તરીકે આવે એવા જવાબ દેવા જોઇએ. જો ઉનાળો પસંદ કર્યો હોય તો 'ઉ' થી શરૂ થતા શબ્દ વાપરવા જોઇએ; જો ચોમાસુ પસંદ કર્યું હોય તો 'ચ' થી શરૂ થતા શબ્દ જવાબમાં આવવા જોઇએ; પણ આગેવાન શિવાય બીજા કોઇને આ રહસ્યની ખબર હોતી નથી, તેથી તેઓ ગમે તેવા ઉત્તર દે છે. જ્યાંસુધી તેમને કહેલી ઋતુના પહેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ તેમના જવાબમાં નહિ હોય.

ત્યાંસુધી તે ખોટા જણાવવામાં આવે છે; અને આગેવાન, એક પછી એક બીજાને એ પ્રમાણે ઘણીવાર સુધી પ્રશ્ન પૂછ્યા કરે છે, પણ તેને ખરો ઉત્તર મળતો નથી. આખરે બધાને ખૂબ ગભરાવ્યા પછી તે રહસ્ય જાહેર કરે છે અને ખરા ઉત્તર આપવાનો રસ્તો બતાવે છે.



૪૯

તમારૂં શહેર

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

દરેક રમનારને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે તમે જે ગામ અથવા શહેરમાં જન્મ્યા હો તે ગામ અથવા શહેરનું નામ લખો. નામ લખ્યા પછી કહેવું કે માત્ર એકજ વાક્યમાં તમારા ગામ અથવા શહેરનું એવું વર્ણન લખો કે તે પરથી ત્યાંની કંઇ ખાશિયત તમારૂં વાક્ય સાંભળનારના ખ્યાલમાં આવે. પણ તમે જે વાક્ય લખો તેમાં તમારા ગામ અથવા શહેરના નામના અક્ષર અનુક્રમ પ્રમાણે દરેક શબ્દમાં પહેલા અક્ષર તરીકે આવવા જોઇએ. આ કામને માટે પા

ફલાક આપવો. નીચેના ઉદાહરણપરથી આ રમત વિષે વધારે ખુલાસો થશેઃ—

ધારો કે **સુરત** શહેર ધારેલું છે તો વાકય, "**સાલો** રેલમાં તણાયો" એ પ્રમાણે લખવું જોઇએ.



૫૦

હું કોણ છું ?

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓ અને ટાંકણીઓ; એક પહેલું ઈનામ; એક બેવકૂફને માટે ઈનામ.

કાગળની કાપલીઓપર પ્રખ્યાત માણસોનાં નામ લખી રાખવાં. પછી મેમાન ભેગા થાય ત્યારે ઘરધણીએ તેમના ડગલા પર પાછલી બાજુએ ટાંકણીવડે એક કાપલી એવી રીતે ભેરવવી કે તેપર લખેલું બીજા બધા જોઈ શકે પણ જેના ડગલાપર તે ભેરવી હોય તે જોઈ શકે નહિ. આ પ્રમાણે જે ઉપમા તેમને આપી હોય તે વિષે રમનારને કંઇ ખબર હોતી નથી. તેમના મિત્રો તેમના વિષે ટીકા કરે તેપરથી તેમણે કહી આપવું જોઇએ કે તેમને ફલાણા પ્રખ્યાત પુરુષની ઉપમા આપેલી છે. બીજાઓ જે અભિપ્રાય જણાવે તેપરથી પોતાને

આપેલી ઉપમાવાળું નામ પારખી કાઢવું એ કંઈ સહેલું કામ નથી. પ્રખ્યાત કવિઓ, લેખકો, રાજનીતિજ્ઞ પુરુષો, પ્રસિદ્ધ પુરુષો, વગેરેમાંથી નામ ઘરધણીએ પસંદ કરવાં. જે માણસ પોતાનું નામ પહેલું કહી આપે તેને એક ઈનામ આપવું અને જે છેલ્લું કહી આપે તેને પણ તેની મંદબુદ્ધિને છાજતું એક ઈનામ આપવું.



સૂચિપત્ર



અટકળ	૧
અવાજપરીક્ષા	૧૫
અક્ષરસગાઇ	૩૪
આંખપરીક્ષા	૧૬
આંધળો ઊંદર	૧૩
આંધળો ચિતારો	૧૪
ઉલટસુલટ	૨૧
ઉંધાં પ્રાણી	૨૬
ઋતુઓ	૫૦
ઓળાપરીક્ષા	૪૪
ખૂટતા અક્ષર	૨૮
ખુરશી	૪૦
ખેંચતાણ	૧૮
ઘેરો	૩૬
જબરી ફુંક	૧૩
ટપાલવાળો	૮
ઠેકાણું	૩૫
તમારૂં શહેર	૫૧
તાર	૧૬
“—” તો શું કરો ?	૪૫
દેવતા	૬
ધારેલી કહેવત	૩
ધારેલું નામ	૫
નાચ	૪૩
નિબંધ	૫૦

પીંછું ઉડાડવું ૪૧
પુસ્તક બાંધનાર ૪૧
બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન ૪૨
બારાખડી ૪૮
મારા મનમાં શું છે? ૪૭
મેળો ૨૭
યાદદાસ્ત ૨
રમુજી ચમચો ૨૩
રમુજી વાંદરો ૧૯
રાની બિલાડી ૧૭
વશિયતનામું ૨૪
વર્તમાનપત્ર ૩૧
વાત ૩૦
વેપાર ૩૮
વેપારી મુસાફર ૪૮
શબ્દાવળી ૨૨
શિખામણ ૨૨
શોધ ૧૪
સરખામણી ૪૬
સાબુના પરપોટા ૨૦
સુગંધ ૩૭
સૌથી વધારે અસંભવિત વાત ૧૦
સૂરાજી ૧૧
હસાહસ ૨૫
હું કોણ છું? ૫૨

